

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Discovery Learning* Tema Cita-Citaku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Siti Masitoh, Chandra Ertikanto, Alben Ambarita

Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Negeri Lampung,
email:siti.masitoh@gmail.com; Telp. 087722506610

Received: October, 2017

Accepted: October, 2017

Online Published: October, 2017

Abstract: Developing Teaching Learning Materials Of Theme “Cita-Citaku” Based On Discovery Learning To Foster Students’ Learning Outcomes. This Resaearch was purpose to develop learning in form of handout, analized the benefit, the easy, the advisability, and the effectiveness of the teching to foster the student’s learning outcomes. The research development which referred to Borg and Gall theory. The population of this research included 255 students of grade IV in Radin Intan II area, Way Tuba, Way Kanan. The samples of this research were the IVth grade students of SD N 01 Suma Mukti as control class (before) and also as experiment class (after) used the learning materials. The researcher gave questionnaire to get data about the benefit, the ease, and the advisability of the teaching learning materials. And, the researcher also gave test to assess the effectiveness of the materials by using t-test. The result, namely: materialized the learning materials based on discovery learning; and have fully benefit, ease, and advisability which shown by the teachers’ positive responses; the learning materials are effective, it can be seen from the students’ learning outcomes.

Keywords: learning materials, discovery learning, students’ learning outcomes.

Abstrak: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Discovery Learning* Tema Cita-Citaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berupa *handout*, menganalisis kemanfaatan, kemudahan dan kelayakan serta efektivitas bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar. Jenis penelitian Pengembangan ini merujuk pada teori Borg and Gall. Populasi penelitian ini adalah 255 siswa kelas IV SD dabin Raden Intan II, Kecamatan Way Tuba Kabupaten Way Kanan. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 01 Suma Mukti sebagai kelas kontrol (sebelum) sekaligus kelas eksperimen (sesudah) menggunakan bahan ajar. Data diperoleh melalui lembar angket kemanfaatan, kemudahan dan kelayakan, serta soal tes. Uji efektifitas penelitian dengan menggunakan uji t. Hasil yang diperoleh yaitu: terwujudnya bahan ajar berbasis *discovery learning*; memiliki kemanfaatan, kemudahan dan kelayakan dilihat dari respon guru yang positif; dan bahan ajar ini dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: bahan ajar, *discovery learning*, hasil belajar siswa.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang pelaksanaannya bersifat menyeluruh dan mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga dalam pengukuran tingkat keberhasilannya dapat dilihat dari segi kuantitas juga dari kualitas yang telah dilakukan di sekolah-sekolah (Depdiknas, 2016: 1)

Metode pembelajaran yang diterapkan hendaknya dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan penerapan pembelajaran tematik adalah pembelajaran berdasarkan penemuan atau *discovery learning*. *Discovery learning* ini akan mampu merangsang siswa dalam menganalisis suatu persoalan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 02 Agustus 2016 di SDN 01 Suma Mukti Kecamatan Way Tuba, diketahui metode pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru kurang bervariasi. Selama pembelajaran guru hanya menyuruh siswa mencatat materi dari buku. Kebanyakan buku yang digunakan merupakan buku terbitan lama, dan sudah rusak. Adapun buku baru namun tidak memadai untuk semua siswa. Selama pembelajaran siswa hanya menghafal dan mendengarkan penjelasan guru saja. Banyak siswa yang tidak memperhatikan, diam, atau bercakap-cakap di luar tema pelajaran. Dengan kata lain terbatasnya sumber belajar yang ada dan belum sesuai untuk kebutuhan

siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang ada .

Guru menyadari dalam pembelajaran masih belum mengaplikasikan model pembelajaran menarik, kreatif dan inovatif yang mampu melibatkan siswa secara aktif selama pembelajaran. Guru juga belum mengembangkan bahan ajar hingga sesuai dengan kebutuhan siswa. Kurangnya sumber belajar yang ada menyebabkan kesulitan siswa dalam menerima materi.

Hasil observasi tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa SDN 01 Suma Mukti kecamatan Way Tuba, Kabupaten Way Kanan, masih sangat rendah. Siswa yang dapat mencapai KKM hanya 8 dari 20 siswa. Ini berarti tingkat keberhasilan hanya mencapai 40% saja, sementara 12 (60%) dari 20 siswa tersebut nilainya masih di bawah standar

Handout adalah bahan pembelajaran yang sangat ringkas, Prastowo (2015: 79). Bahan ajar ini bersumber dari beberapa literatur yang relevan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan kepada siswa, dan diberikan kepada siswa guna memudahkan mereka saat mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya *handout* guru membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran secara lebih terarah dan terfokus, karena *handout* adalah sejenis kisi-kisi materi ajar yang akan disampaikan guru.

Alasan mengapa perlu dikembangkan bahan ajar seperti yang disebutkan oleh Depdiknas (dalam Scoot: 2008: 8-9), yakni: a) Ketersediaan bahan sesuai dengan tuntutan kurikulum, artinya bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum; b) Karakteristik

sasaran, artinya bahan ajar yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sebagai sasaran, karakteristik tersebut menjadi lingkungan sosial, budaya, geografis maupun tahapan perkembangan siswa; c) Pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab atau memecahkan masalah atau kesulitan dalam belajar.

Pengembangan bahan ajar *handout* dengan memadukan model pembelajaran *discovery learning* akan mendorong siswa lebih aktif menganalisis dan memecahkan suatu masalah. Model pembelajaran *discovery learning* ini akan membantu siswa menghilangkan keragu-raguannya akan sebuah konsep dan mengarah pada kebenaran yang final dan pasti.

Kegiatan Pembelajaran berbasis *discovery* ditandai dengan kegiatan siswa yang belajar untuk mengenali masalah, solusi, mencari informasi yang relevan, mengembangkan strategi solusi, dan melaksanakan strategi yang dipilih (Borthick dan Jones, 2010: 181-210). Dalam kolaborasi pembelajaran penemuan, siswa tenggelam dalam komunitas praktik, memecahkan masalah bersama-sama.

Secara umum pembelajaran *discovery learning* yang dilaksanakan dalam penelitian ini melalui enam langkah, yaitu stimulus (*stimulation*), perumusan masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), verifikasi (*verification*), dan simpulan (*generalization*). (Illahi, 2012: 87-88). Enam langkah inilah yang akan digunakan dalam penyusunan bahan ajar ini.

Salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar sering disebut dengan istilah “*scholastic achievement*” atau “*academic achievement*” adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar disekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar (Ekawarna, 2013: 69). Menurut Suprijono (2013: 5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apreseasi dan keterampilan. Menurut Arikunto (2011:102), hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kata-kata baik, sedang, kurang, dan sebagainya.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah: 1) menghasilkan bahan ajar berbasis *discovery learning* tema cita-citaku dalam bentuk *handout* yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa; 2) mengetahui kemanfaatan, kemudahan dan kelayakan bahan ajar; 3) mengetahui efektivitas bahan ajar *discovery learning* dalam bentuk *handout* terhadap hasil belajar kelas IV SDN 01 Suma Mukti.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) merujuk pada model Borg & Gall dikemukakan oleh Sugiyono (2015: 36), akan tetapi pada penelitian ini hanya dibatasi dalam 7 tahapan

perencanaan saja, yakni (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) validasi desain, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji coba kelompok kecil, dan (7) uji coba pada kelompok besar.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Sekolah Dasar dikecamatan Way Tuba, khususnya yang berada di Dabin Raden Intan II, yang berjumlah 8 SD Negeri, diantaranya: SDN 01 Suma Mukti, SDN 01 Bumi Dana, SDN 01 Bandar Sari, SDN 01 Bukit Gemuruh, SDN 01 Bukit Harapan, SDN 01 Way Mencar, SDN 01 Way Pisang dan SDN 01 Ramsai. Daftar jumlah siswa sebanyak 255 siswa.

Pengambilan sampel dari populasi yang ada dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 01 Suma Mukti kelas IV yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol (sebelum) sekaligus sebagai kelas eksperimen (sesudah) menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik tes dan nontes. Teknik tes ini digunakan untuk memperoleh data keefektifan bahan ajar *Handout* dengan menggunakan instrumen soal pre-test dan post-test yang merupakan prosedur atau cara untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Teknik nontes dalam penelitian ini yaitu observasi dan angket.

Instrumen penelitian ini, yaitu instrumen tes dan nontes. Instrumen tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda, yang diberikan dalam bentuk awal tes (*pretest*) dan akhir tes (*posttest*). Instrumen non tes yang digunakan adalah observasi

berupa lembar penilaian terhadap kelayakan bahan ajar, kisi-kisi kesesuaian bahan ajar dengan kurikulum nasional, kisi-kisi implementasi bahan ajar berbasis *discovery learning*, dan kisi-kisi kinerja guru dalam penerapan model *discovery learning*.

Analisis data dalam penelitian ini digolongkan kedalam data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi dan data kuantitatif diperoleh dari skor tes. Setelah memperoleh data, langkah selanjutnya adalah analisis instrumen dan uji efektivitas produk. Analisis instrumen terdiri dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji efektivitas diperoleh dari skor pretes dan postes di analisis guna mengetahui ada tidaknya penguasaan konsep dengan menggunakan analisis uji t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar berbasis *discovery learning* pada Kurikulum Nasional, untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar pada Semester II, Tema Cita-citaku, Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku. Hasil dari setiap tahap pengembangan dijabarkan sebagai berikut.

Penelitian dan pengumpulan data. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah, menjadikan guru sering kesulitan memberikan contoh secara konkret, kebanyakan hanya mengandalkan contoh-contoh abstrak yang belum tentu ada di lingkungan siswa. Selain itu

kurangnya sumber belajar merupakan penyebab kesulitan siswa dalam menerima materi, kebanyakan buku yang digunakan merupakan buku-buku terbitan lama, yang kebanyakan buku sudah rusak, adapun buku baru namun tidak memadai untuk semua siswa.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran serta sumber belajar yang digunakan masih terbatas dan belum sesuai dengan kebutuhan siswa, juga menjadi kendala dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu bahan ajar belum sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Guru juga belum mengaplikasikan model pembelajaran yang menyenangkan, guru hanya mengandalkan buku cetak, dimana siswa hanya membaca, mencatat, dan mendengarkan penjelasan guru. Siswa kesulitan dalam mengungkapkan pendapat dan membuat kesimpulan. Siswa juga masih malu-malu dan takut untuk bertanya kepada guru atau temannya.

Hal tersebut merupakan penyebab rendahnya hasil belajar siswa dan dibuktikan dengan persentase siswa yang mampu mencapai KKM, yaitu 40% saja. Guru juga menyadari dalam pembelajaran masih belum mengaplikasikan model pembelajaran yang menarik, aktif dan menyenangkan. Guru lebih banyak mengandalkan buku cetak yang ada. Permasalahan-permasalahan itulah yang menyebabkan minimnya respon siswa dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar pun rendah.

Perencanaan. Pada tahap ini yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut. a) Penyusunan kerangka bahan ajar, b) Penentuan sistematika atau urutan penyajian

materi didasarkan dengan pemetaan KD yang telah ditetapkan, c) Perencanaan alat evaluasi, d) Penyusunan desain instrumen penilaian

Pengembangan draft produk. Desain produk pengembangan bahan ajar meliputi: a) *Cover* (halaman judul) mencakup warna *background*, Judul bahan ajar, gambar pendukung, sasaran pengguna, keterangan bahan ajar, identitas penulis dan logo Unila; b) Halaman penulis terdiri dari: Judul bahan ajar, nama penulis, nama dosen pembimbing, nama dosen validator sebagai penilai bahan ajar, dan informasi penyusunan bahan ajar; c) Kata pengantar berisi tentang ungkapan puji syukur kepada Tuhan YME, ucapan terimakasih, informasi tentang bahan ajar yang ditulis, dan harapan-harapan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca; d) Daftar isi untuk memudahkan pembaca dalam mencari halaman yang dituju; e) SKL dan KI berisi tentang standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki siswa, sedangkan KI berisi kompetensi inti pada bahan ajar ini; f) Pemetaan KD memberikan gambaran kepada siswa tentang apa saja yang akan dipelajari dan target materi yang harus dicapai oleh siswa.; g) Tujuan pembelajaran berisi tentang tujuan yang harus dicapai siswa setelah menggunakan bahan ajar tersebut; h) Petunjuk penggunaan bahan ajar berisi tahapan langkah-langkah *discovery learning*; i) daftar pustaka berisi pustaka atau daftar buku-buku referensi yang digunakan dalam menyusun bahan ajar.

Validasi produk. Pada tahap ini produk yang dikembangkan divalidasi oleh tiga orang validator, yakni oleh

ahli, oleh ahli media dan oleh guru kelas. Berikut hasil validasi tersebut disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kriteria kualitatif
1	Kelayakan Isi	73,07	Layak
2	Kebahasaan	75,00	Layak
3	Penyajian	73,07	Layak
Jumlah		221,14	
Rata-rata		73,71	Layak

Berdasarkan analisis data hasil validasi ahli materi, bahan ajar yang dikembangkan sudah dapat dikatakan layak dan dapat diimplementasikan, meskipun masih ada beberapa hal yang harus direvisi sesuai dengan saran ahli materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Desain

No	Indikator pertanyaan/ pernyataan	Simpulan hasil validasi ahli
1	Sampul bahan ajar	LDR
2	Isi bahan ajar	LDR

Keterangan:

LD = Layak Digunakan

LDR = Layak Digunakan dengan Revisi

TLD = Tidak Layak Digunakan

Berdasarkan data tabel tersebut bahwa desain bahan ajar telah divalidasi oleh ahli dan dinyatakan layak digunakan setelah dilakukan revisi terlebih dahulu sebelum digunakan.

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Guru Kelas IV

N o.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kriteria kualitatif
1	Kelayakan Isi	96,15	Sangat Layak
2	Kebahasaan	92,85	Sangat Layak
3	Penyajian	95,00	Sangat Layak
Jumlah		284,00	
Rata-rata		94,66	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi tersebut maka bahan ajar ini layak untuk dilanjutkan karena sudah memenuhi empat aspek pembuatan bahan ajar.

Revisi atau Perbaikan Produk. Revisi produk dilaksanakan setelah melakukan validasi produk. Validasi produk dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan guru kelas. Beberapa saran dan revisi yang dilakukan adalah, memperbaiki tampilan *cover*, memperbaiki tujuan pembelajaran, mengganti gambar pada stimulus sesuai dengan tema yakni cita-citaku

Uji Coba Kelompok Kecil. tahap ini peneliti melakukan uji instrumen untuk menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda instrumen soal yang telah dibuat. Berdasarkan uji coba instrumen, dapat disimpulkan bahwa dari 35 butir soal pilihan ganda terdapat sepuluh soal yang tidak valid, dengan reliabilitas 0,966.

Respon guru kemanfaatan, kemudahan dan kelayakan oleh guru kelas IV SD disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Uji kemanfaatan Bahan

No	Aspek Penilaian	Frekuensi	Prosentase (%)
1	Sangat manfaat	6	75,00
2	Manfaat	2	25,00
3	Kurang manfaat	0	0,00
4	Tidak manfaat	0	0,00
Jumlah		8	100,00

Hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa penilaian guru terhadap kemanfaatan bahan ajar berbasis *discovery learning* pada tema Cita-citaku subtema 2 Hebatnya Cita-citaku, 75% berpendapat sangat manfaat, dan 25 % berpendapat manfaat, hingga jumlah total 100%.

Tabel 5. Uji Kemudahan Bahan Ajar

No	Aspek Penilaian	Frekuensi	Prosentase (%)
1	Sangat mudah	4	50,00
2	Mudah	4	50,00
3	Kurang mudah	0	0,00
4	Tidak mudah	0	0,00
Jumlah		8	100,00

Hasil penilaian tersebut disimpulkan bahwa kemudahan bahan ajar menurut penilaian guru 50% berpendapat sangat mudah dan 50% berpendapat mudah.

Tabel 6. Uji Kelayakan Bahan Ajar

No	Aspek Penilaian	Frekuensi	Prosentase (%)
1	Sangat layak	8	100,00
2	Layak	0	0,00
3	Kurang layak	0	0,00
4	Tidak layak	0	0,00
Jumlah		8	100,00

Berdasarkan tabel hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa 100% responden menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat layak.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *discovery learning* sebesar 75% dinilai guru sangat bermanfaat, 25 % guru menilai bermanfaat. Sedangkan tingkat kemudahan 50% dari jumlah guru menilai sangat mudah, sementara 50% guru yang lainnya menilai mudah. Pada tingkat kelayakan dari jumlah guru sebanyak 8 orang, menilai 100% bahan ajar yang dikembangkan sangat layak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *discovery learning* memiliki kemanfaatan, kemudahan, dan kelayakan dalam pembelajaran, serta dapathasil belajar siswa, sehingga

siswa mampu mengaitkan materi dengan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Astuti (2015: 82) yakni pendekatan *discovery learning* merupakan konsep yang mengasosiasikan situasi belajar dengan dunia nyata dan mendorong siswa menemukan sendiri sebuah konsep pengetahuan dan tidak mudah percaya sebelum membuktikan kebenarannya.

Uji Coba Lapangan. Tahap ini dilakukan untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan pada sampel yang lebih besar. Uji coba ini dilakukan dengan menggunakan 20 orang siswa kelas IV SDN 01 Suma Mukti sebagai sebagai kelas control sekaligus kelas eksperimen.

Uji Prasyarat Analisis Data. Berdasarkan pada kolom *Shapiro-Wilk*, nilai sig pada kelas kontrol 0,304 lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan data berdistribusi normal, sementara pada kolom *Shapiro-Wilk* untuk kelas eksperimen nilai sig menunjukkan 0793 lebih besar dari 0,05 ini berarti kedua data tersebut sama-sama berdistribusi normal.

Hasil perhitungan pada penelitian ini dengan menggunakan SPSS diperoleh hasil uji homogenitas pada signifikasi 0,428. Berdasarkan hasil tersebut maka $0,428 > 0,05$ berarti varian dari dua kelompok sampel data adalah sama.

Uji hipotesis pertama

Uji hipotesis pertama pada tahap ini dilaksanakan untuk mengetahui terwujudnya hasil penlitian pengembangan berupa produk bahan ajar berbasis *discovery learning* pada tema Cita-citaku

subtema2 Hebatnya Cita-citaku. Produk pengembangan ini teruji secara nyata dalam bentuk bahan ajar. Adapun produk bahan ajar disajikan secara lengkap dalam bentuk buku.

Uji hipotesis kedua. Pada tahap Uji hipotesis kedua dapat dinyatakan bahwa bahan ajar berbasis *discovery learning* yang dikembangkan mendapatkan penilaian dari guru kelas IV sedabin Raden Intan II, sebesar 75% dinilai sangat bermanfaat, 25 % guru menilai bermanfaat. Sedangkan tingkat kemudahan 50% dari jumlah guru menilai sangat mudah, sementara 50% guru yang lainnya menilai mudah. Pada tingkat kelayakan dari jumlah guru sebanyak 8 orang, menilai 100% bahan ajar yang dikembangkan sangat layak

Uji hipotesis ketiga. Tahap uji hipotesis ketiga dilaksanakan untuk menguji hasil penelitian pengembangan, yaitu berupa perbedaan efektivitas belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning*, dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ho = Tidak terdapat perbedaan efektivitas belajar setelah menggunakan bahan ajar berbasis *discovery*

Ha = Terdapat perbedaan efektivitas belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning*.

Sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan uji beda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum dilakukan perlakuan. Uji ini untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar

berbasis *discovery learning*. Hasil uji coba tersebut dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 6 hasil uji t

Kelas	Rata-rata	t hitung	Sig	correlation	t tabel
Eksperimen	79,7	16,409	0.000	0.661	1,729
Kontrol	49,5				

Penggunaan uji t ini bertujuan untuk mengetahui apakah bahan ajar yang dikembangkan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menguji kekuatan hubungan antara nilai kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning*. Korelasi (hubungan) nilai kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning* adalah signifikan atau erat. Oleh karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ $-16.409 < 1.729$) atau dengan melihat probabilitas sebesar 0.000 (< 0.05) maka H_0 ditolak, artinya kemampuan siswa terbukti meningkat setelah menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning*. Dengan demikian hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan.

Pembahasan

Pengembangan Bahan Ajar . Pengembangan bahan ajar berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Cita-citaku subtema 2 Hebatnya Cita-citaku, dapat di deskripsikan sebagai berikut. Pengembangan bahan ajar berbasis *discovery learning* mengadaptasi delapan langkah R&D oleh Borg & Gall (Sugiyono, 2015: 35), tahap pertama merupakan penelitian dan pengumpulan data, setelah pengembang mengetahui masalah

yang terjadi, pengembang melakukan perencanaan untuk melakukan pengembangan terhadap bahan ajar bahan ajar yang akan digunakan siswa. Selanjutnya pengembangan menyusun desain draf produk yakni menuangkan pola pengembangan yang akan dilakukan dalam bahan ajar berbasis *discovery learning*.

Tahap selanjutnya melakukan uji validasi dengan tiga orang validator, dengan tujuan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan apakah sudah sesuai dengan syarat-syarat pengembangan sehingga layak untuk diujicobakan.

Kemanfaatan, Kemudahan dan Kelayakan Bahan Ajar. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *discovery learning* memiliki kemanfaatan, kemudahan, dan kelayakan dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Efektivitas Bahan Ajar. Berdasarkan hasil uji efektifitas bahan ajar yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan nilai belajar siswa. Hal ini dilihat dari perbandingan nilai siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning* lebih tinggi dari siswa sebelum menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning*.

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila menggunakan sumber belajar yang menarik dan sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa, sehingga dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran karena disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, penggunaan bahan ajar yang baik dapat membuat hasil belajar siswa menjadi lebih efektif.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2015: 82) yang menyatakan bahan ajar berbasis *discovery learning* dapat membuat siswa menjadi lebih semangat dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, karena pendekatan *discovery learning* membuat siswa mengasosiasikan situasi belajar dengan dunia nyata dan mendorong siswa melakukan percobaan dengan membandingkan antara kesimpulan definitif dan sementara serta menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh Zafarjam (2015: 178-187) juga menyatakan bahwa Pengembangan bahan ajar berbasis *discovery learning* dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan inovatif, siswa dapat menemukan dan memecahkan sendiri permasalahan yang ada dengan mengaitkan materi dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari, hal tersebut akan membuat siswa lebih mudah menyerap informasi dan mengolah materi baru, yang akan berdampak pada hasil belajar meningkat dan lebih baik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Jew (2008: 533-548), menyatakan model pembelajaran *discovery learning* terbukti mampu menciptakan suasana belajar secara langsung melalui lingkungan dan mendorong siswa melakukan latihan terhadap sesuatu yang mereka pelajari.

Hasil penelitian Yang (2010: 734-747), menyimpulkan bahwa

pembelajaran Matematika yang dilakukan berdasarkan penemuan (*discovery learning*) mampu menjadikan siswa belajar lebih baik, dan memberikan ingatan yang lebih mendalam pada materi pelajaran, hingga capaian hasil belajar pun menjadi lebih tinggi.

Penelitian Rohim (2012: 1-5), menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian Anwar *et al* (2012) memberikan informasi terkait hubungan antara prestasi akademik dengan kreatifitas. Kreatifitas diukur menggunakan 4 kriteria berpikir kreatif menurut TTCT yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara kreatifitas dan prestasi akademik. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya harga korelasi Pearson antara keduanya sebesar 0,704 yang lebih besar dari harga tabel yaitu 0,2172

Pendapat tersebut sesuai dengan teori menurut D.A.Kolb dan Dan Hull dalam Kamariah (2011: 305-315) yang menyatakan bahwa, “pendekatan *discovery learning* membuat pembelajaran terhubung dengan segala macam pengalaman dalam sosial, budaya, konteks fisik dan psikologis”. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *discovery learning* membuat pembelajaran terhubung dengan segala macam pengalaman yang dimiliki oleh seseorang.

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila menggunakan sumber belajar yang menarik dan sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa, sehingga dapat

membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran karena disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa “Bahan pembelajaran berfungsi sebagai materi sumber belajar utama bagi peserta didik, di mana mereka belajar dari materi cetak dan mempunyai pilihan untuk memilih dari berbagai media yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan belajar mereka” (Mutiara, 2007: 96). Dengan demikian, penggunaan bahan ajar yang baik dapat membuat hasil belajar siswa menjadi lebih efektif.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut juga dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning* dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning*. Pada hasil penelitian juga menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *discovery learning* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning* lebih tinggi dari siswa yang tidak menggunakan bahan ajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis *discovery learning* dapat disimpulkan sebagai berikut: Terwujudnya bahan ajar berbasis *discovery learning* tema Cita-citaku dalam bentuk *handout* yang memiliki

kemanfaatan, kemudahan dan sudah layak digunakan. Hal ini didasarkan pada penilaian guru, ahli materi serta ahli media yang positif dan dinyatakan efektif. Efektifitas tersebut dilihat dari sebelum menggunakan bahan ajar dan sesudah menggunakan bahan ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M.N., Aness, M., Khizar, A., Naseer, A., Muhammad, G. 2012. Relationship of Creative Thinking with the Academic Achievements of Secondary School. *International Interdisciplinary Journal of Education*. 1 (2): 88 – 97.
- Arikunto, S. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, Yuliana. H. 2015 *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Borthick, F. dan Jones, Donald R. (2010) Motivation for Collaborative Online Learning Invention and Its Application in Information Systems Security Course. *Issues in Accounting Education*, 15 (2) : 181-210.
- Depdiknas. 2016. *Kurikulum 2013*. Jakarta: Dikmenum.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gp Press Group.
- Ilahi, M.T. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. Jogjakarta: Diva Press.
- Iakovos, T. 2011. Critical And Creative Thinking In The English Language Classroom. *International Journal of Humanities and Social Science*. 1 (8): 114 – 152.
- Jew, Shalin. Hai 2008. Scaffolding Discovery Learning Spaces. *Journal of Online Learning and Teaching*. USA. 4 (4): 534-540
- Kamariah, Nafisah., 2011. “A Study Of The Effectiveness Of The Contextual Approach To Teaching And Learning Statistics At The Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (Uthm)”, *International Journal Of Arts & Science*. 4 (25) : 305-313.
- Mutiara, Dewi. 2007. “Designing, Developing, Producing and Assuring the Quality of Multimedia Learning Materials for Distance Learners Lessons Learnt From Indonesia’s Universitas Terbuka”, *Turkish Online Journal of Distance Education*. Indonesia. 8 (2): 86-93.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Pres.
- Rohim, Fathur. 2012. Penerapan Model Discovery Terbimbing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan

Kemampuan Berpikir *Kreatif*.
Journal Unnes Physics
Education. Unnes. Indonesia. 1
(1): 1-5.

Scott, S. 2008. Perceptions of
Students, Learning Critical
Thinking Through Debate in a
Technology Classroom: A Case
Study*. *The Journal of*
Technology Studies, 34 (1) : 39-
44.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian*
Dan Pengembangan. Bandung:
Erlangga.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperatif*
learning. Yogyakarta: Pustaka
Pelajar.

Yang, F. Y. 2010. The Effectiveness
of Inductive Discovery
Learning in 1: 1 Mathematics
Classroom *Proceedings of the*
18th International Conference
on Computers in Education.
Asia-Pacific Society for
Computers in Education.
Putrajaya. Malaysia. 5 (2): 533-
548

Zafarjam, Muhammad. 2015.
“exploring the Role Of
Research and Development (R
& D) council at University
Level In Pakistan”, *journal of*
research in social Sciences,
Pakistan. 3 (2): 178-187.